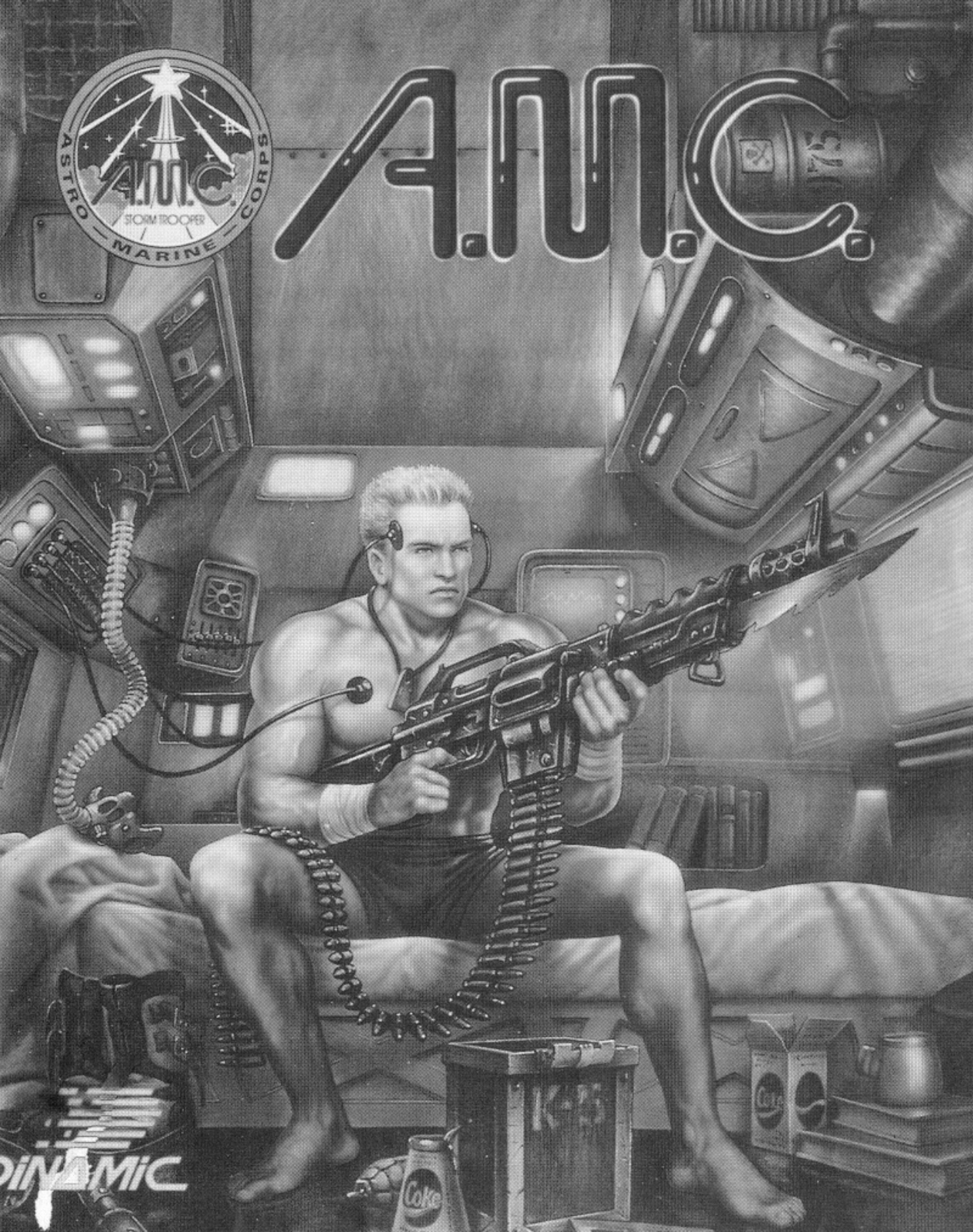

A.M.C.
ASTRO MARINE CORPS
A.M.C.
STORM TROOPER
DINAMIC
K-45
Coke

INSTRUCCIONES DE CARGA

SPECTRUM 48+
1. Conecta la salida EAR del SPECTRUM con salida EAR del cassette.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Ajusta el volumen a 3/4 del máximo.
4. Teclea LOAD y pulsa ENTER (INTRO).
5. Presiona PLAY en el cassette.
6. El programa se cargará automáticamente.
7. Si no lo hace, repetir la operación con distinto volumen.

SPECTRUM +2, +3
1. Selecciona con el cursor la opción 48 BASIC y pulsa INTRO.
2. Sigue después las instrucciones del SPECTRUM 48 K + (Ten en cuenta que en el +2 está ya ajustado el volumen).

SPECTRUM DISCO
1. Conecta el SPECTRUM.
2. Inserta el disco.
3. Selecciona la opción cargador.
4. Pulsa ENTER.
5. El programa se cargará automáticamente

AMSTRAD CPC 464
1.Rebobina la cinta hasta el principio.
2. Pulsa las teclas CONTROL y ENTER (INTRO) simultáneamente y PLAY en el cassette.
3. El programa se cargará automáticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1.Teclea | TAPE y pulsa RETURN. (La |
se consigue presionando SHIFT (MAYS) y @ simultáneamente).
2. Sigue después las instrucciones del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Conecta el AMSTRAD.
2. Inserta el disco.
3. Teclea / CPM y pulsa ENTER.
4. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 64
1. Asegúrate de que el cable del cassette esté conectado al COMMODORE.
2.Rebobina la cinta hasta el principio.
3.Pulsa las teclas SHITF y RUN/STOP simultáneamente y PLAY en el cassette

COMMODORE 128
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones del COMMODORE 64.

COMMODORE 64 DISCO
1. Conecta el ordenador.
2. Enciende la unidad de disco.
3. Inserta el disco en la unidad.
4. Teclea LOAD "*", 8, 1 y pulsa RETURN.
5. El programa se cargará automáticamente.

COMMODORE 128 DISCO
1. Selecciona MODO 64 tecleando GO 64 y pulsando RETURN.
2. Sigue después las instrucciones de COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Conecta el cable del cassette según indica el manual.
2. Rebobina la cinta hasta el principio.
3. Teclea LOAD "CAS:" , R y pulsa ENTER.
4. Presiona PLAY en el cassette.
5. El programa se cargará automáticamente.

MSX DISCO
1. Conecta el MSX.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

PC Y COMPATIBLES
1. Inserta el disco en la unidad A.
2. Conecta el ordenador.
3. El programa se cargará automáticamente.

ATARI ST
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. Pulsa el botón de RESET.
4. El programa se cargará automáticamente.

AMIGA
1. Conecta el ordenador.
2. Inserta el disco.
3. El programa se cargará automáticamente.

INSTRUZIONI DI CARICA

SPECTRUM 48K +
1. Connetti l'uscita EAR dello SPECTRUM con l'uscita EAR del registratore.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Regola il volume a 3/4 dal massimo.
4. Batti LOAD e premi ENTER (INTRO).
5. Premi PLAY nel registratore.
6. Il programma si caricherà automaticamente.
7. Se non si carica, ripetere l'operazione con volume diverso.

SPECTRUM +2, +3
1. Seleziona con il cursore l'opzione 48 BASIC e pulsa INTRO.
2. Segui poi le istruzioni dello SPECTRUM 48K + (Ricorda che nel + due è già stato regolato il volume).

SPECTRUM DISCO
1. Connetti lo SPECTRUM + 3.
2. Inserisci il disco.
3. Seleziona l'opzione caricatore.
4. Premi ENTER.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 464
1. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
2. Pulsa i tasti CONTROL e ENTER (INTRO) simultaneamente e PLAY nel registratore.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

AMSTRAD CPC 664-6128
1. Batti | TAPE e premi RETURN. (la | si ottiene premendo SHIFT (MAYS) e Q simultaneamente.
2. Segui poi le istruzioni del CPC 464.

AMSTRAD DISCO
1. Connetti l'AMSTRAD.
2. Inserisci il disco.
3. Batti CPM e premi ENTER.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 64
1. Assicurati che il registratore sia connesso al COMMODORE.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Premi i tasti SHIFT e RUN/STOP simultaneamente e PLAY nel registratore.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODORE 128
1. Seleziona MODO 64 battendo'GO 64 e premendo RETURN.
2. Segui poi le istruzioni del COMMODRE 64.

COMMODORE 64 DISCO
1. Connetti il computer.
2. Assicurati che sia stata connessa l'unità di disco.
3. Inserisci il disco.
4. Batti LOAD "*", 8, 1 e premi RETURN.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

COMMODRE 128 DISCO
1. Seleziona MODO 64 battendo GO 64 e premendo RETURN.
2. Segui poi le istruzioni del COMMODORE 64.

MSX-MSX 2
1. Connetti il registratore come viene indicato nel manuale.
2. Riavvolgi il nastro fino all'inizio.
3. Batti LOAD "CAS", R e premi ENTER.
4. Premi PLAY nel registratore.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

MSX DISCO
1. Connetti il MSX.
2. Inserisci il disco.
3. Premi il bottone di RESERT.
4. Mantieni premuto il tasto del controllo finchè non appare il menu.
5. Il programma si caricherà automaticamente.

PC Y COMPATIBLES
1. Inserire il disco nel drive A.
2. Connettere il computer.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

ATARI ST
1. Connettere il computer.
2. Inserire il disco.
3. Premere il bottone di RESET.
4. Il programma si caricherà automaticamente.

AMIGA
1. Connettere il computer.
2. Inserire il disco.
3. Il programma si caricherà automaticamente.

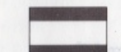


INTRODUCCION

Tu rostro permanece impasible y tus ojos cerrados. Tus constantes vitales parecen no haberse alterado. El ordenador comprueba tu estado físico y ordena abrir la cámara de hibernación. Los conductos de aire comienzan a emanar un gas tímidamente cálido que hace que empieces a reaccionar.

Te encuentras en el planeta Dendar, donde has sido enviado desde la BCAMC (Base Central de Astro Marine Corps) situada en la confederación SOKK, a unos 3 millones de años luz.

Dendar es el primer objetivo de los temibles DEATHBRINGERS, delincuentes de todas las razas que se han unido con un único objetivo: conquistar la galaxia. Para impedirlo la BCAMC no ha dudado en enviar a su mejor hombre, que en este momento se recupera de su estado de hibernación...



FX DOBLE CARGA

AMC consta de FX DOBLE CARGA, siendo imprescindible finalizar la primera para obtener el código de acceso a la segunda.

PRIMERA GARGA

Tu misión es apoderarte de la nave de los DEATHBRINGERS. Pero no va a ser nada fácil ya que centenares de ellos saldrán en tu busca conocedores de que eres su única amenaza. En las alturas, una nave ASTRO MARINE sin tripulación vigila tus movimientos y periódicamente te lanza contenedores con ayudas que te serán muy útiles, aunque no siempre, ya que a veces los DEATHBRINGERS cambian su contenido pudiendo darte una desagradable sorpresa. Tu tiempo para la misión es limitado.

ENEMIGOS

A lo largo de las ocho zonas te irás encontrando con los siguientes enemigos:

- **Tropa de asalto:** humanoides armados no demasiado peligrosos.
- **Killer-worms:** pequeños gusanos muy escurridizos y difíciles de acertar. Para aniquilarlos salta y dispara hacia abajo.
- **Robots KL-234:** salen de los contenedores y van directos a ti.
- **Minas AT-140:** Provura esquivarlas o haz lo que puedas, pero nunca las dispares o lo lamentarás. Salen de los contenedores.
- **AVes X.I.A.R.O.S:** Hasta que no te detectan no se dirigen a por ti, pero una vez lo hagan sólo hay una cosa que puedes hacer: ¡dispara, dispara!
- **El gran LASAARC:** Monstruo repugnante que se encuentra al acecho escondido en una agujero. Dispárale granadas hasta que oigas su ensordecedor grito de muerte.
- **Viscous Beings:** Se deslizan babeantes por el suelo. Agáchate para matarlas.
- **Plantas carnívoras:** Sólo sabrás dónde están cuando descanses en su estómago. Una vez sabiendo dónde se encuentran salta para evitarlas.
- **Throwing Tromps:** Salen del suelo y te lanzan proyectiles.



- **A-34 Walkers:** Robots gigantescos que caminan sobre dos patas hidráulicas. Para destruirlos dispáralos primero a la cabeza y luego al cuerpo.
- **Soldados aliados:** no son tus enemigos así que no los dispares o serás penalizado. Quizá no sean muy valientes pero no es como para que los mates, aunque debes tener cuidado: algunos se transforman en horribles monstruos que intentan arrancarte la cabeza.
- **El Krauer:** Es el jefe, mide más de cuatro metros y en cualquier momento puede aplastarte. Es tu único enemigo de la primera fase.

AYUDAS

- **Vida extra.**
- **Energía:** Renueva tu energía y la pone al máximo.
- **Escudos de positrones:** Te proporcionará inmunidad temporal.
- **Photoláser de disparo triple:** Divide tu disparo en tres: arriba, abajo y al centro. Muy útil para acabar con los killer-worms.
- **D.E.T. (Descarga de efecto total):** Acaba con todo lo que encuentra en su camino.
- **Granadas:** Comienzas con 5 granadas y consigues 5 más con cada contenedor que los lleve.

SEGUNDA CARGA

Con la nave de los DEATHBRINGERS has logrado llegar a su planeta.
Tu objetivo es acabar con todos ellos para siempre. De nuevo tu tiempo es limitado para llevar a cabo la misión.

ENEMIGOS

- **Viscous things:** Babeantes reptiles que te asimilarán si dejas que se acerquen demasiado. Procura saltar por encima de ellos antes de que esto suceda.
- **Satélites Rec-1:** Satélites enemigos de reconocimiento autónomo. Su movimiento oscilante dificulta su exterminación.
- **Ballthrowers:** Emergen de la tierra y lanzan una potente bola de fuego que deberás esquivar mediante el salto o agachándote.
- **Mad Dragons:** Gigantescos y con unas terribles fauces.
- **Yurk-Snakes:** Aparecen con una endiablada rapidez y sólo un hábil movimiento por tu parte evitará que las veas por dentro.
- **Mega-chaser:** Gigantesco robot al que deberás acertar en la cabeza y piernas. Una vez destruido te introducirás en la base enemiga.
- **Barreras láser:** Son infranqueables a no ser que localices y destruyas el sensor correspondiente a cada una.
- **Cañones de protones:** Salen del techo y te disparan sin cesar.
- **Battletowers SX-112:** Aparecen en el suelo y disparan a 3 alturas distintas.
- **Deslizors:** Parecidos a los Rec-1 aunque con un movimiento más sencillo.
- **Absorbers:** Se encuentran en el techo. Para destruirlos deja que empiecen a absorberte y con rapidez dispárales una granada.
- **Highguns:** Cañones móviles que se encuentran en el techo y disparan en dos direcciones.
- **Tenta-Hurs:** Salen de los contenedores y te engullen si estás lo suficientemente cerca.
- **The Great Alien King:** Es el rey de los DEATHBRINGERS. Descomunal pseudo-robot que despide fuego por la boca y dispara sin cesar. Vuélale sus dos cabezas y habrás exterminado la gran amenaza de la galaxia.

AYUDAS

- **Vidas.**
- **Energía-Granadas.**
- **Tiempo extra.**
- **Disparos gemelos:** Van en dos direcciones y arrasa con todo lo que veas.
- **Disparo vertical:** Igual que los anteriores pero hacia arriba.
- **Lanzallamas:** Sustituye tu disparo habitual.
- **Disparo normal:** Para recuperarlo si tenías lanzallamas.



CONSEJOS DE McWiril

- En la primera fase, cuando un soldado aliado se convierte en monstruo la única forma de acabar con el es acertarle en el ojo.
- Cuidado con la inmunidad temporal: no sirve de nada con las plantas carnívoras, con el gran LASAARC ni con el KRAUER.
- Cuidado con las plataformas elevadoras: algunas se destruyen al entrar en contacto contigo.
- En la segunda fase la mejor forma de acabar con las YURK-SNAKES es disparándoles una granada.
- Para matar al Great Alien King espera agachado hasta que, abra la boca. Salta para esquivar el chorro de fuego y dispárale granadas hasta que su cabeza salte.
- Procura no desperdiciar las granadas. En algunos momentos son vitales.

CONTROLES

Teclas redefinibles y joystick compatible, pudiendo definir las teclas de GRANADA, PAUSA y QUITAR.

ACCION	PULSACION
• DISPARAR	FUEGO
• AVANZAR	IZQUIERDA O DERECHA
• AVANZAR DISPARANDO	IZQUIERDA O DERECHA CON FUEGO
• AVANZAR DISPARANDO HACIA ARRIBA	IZQUIERDA O DERECHA CON FUEGO Y LUEGO ARRIBA
• DISPARAR HACIA ARRIBA	FUEGO Y LUEGO ARRIBA
• SALTAR	ARRIBA
• SALTAR HACIA ADELANTE	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA
• SALTAR Y DISPARAR HACIA ARRIBA	ARRIBA Y LUEGO FUEGO
• SALTAR Y DISPARAR HACIA ADELANTE	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA, Y LUEGO FUEGO (SOLTANDO ARRIBA)
• SALTAR Y DISPARAR DIAGONAL ARRIBA	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA, Y LUEGO FUEGO.
• SALTAR Y DISPARAR DIAGONAL ABAJO	IZQUIERDA O DERECHA Y ARRIBA Y LUEGO FUEGO Y ABAJO (SOLTANDO ARRIBA)
• AGACHARSE	ABAJO
• AGACHARSE Y DISPARAR	ABAJO Y FUEGO

FX BIPLANE SCROLL

Astro Marine Corps incorpora un sistema de scroll con dos planos de profundidad para dar mayor realismo y belleza a los gráficos, aunque sin perder velocidad.

FX MULTICOLOR ACTION

Todas las versiones están realizadas a todo color sin mezcla de ningún tipo.

FX E.A.G.

Encontrarás Enemigos Auténticamente Gigantes que pueden ocupar toda la pantalla.

EQUIPO DE DISEÑO

PROGRAMA (SPE, AMS, MSX, ST, AMIGA):	PABLO ARIZA
PROGRAMA (CBM):	FERNANDO JIMÉNEZ
GRAFICOS (SPE, AMS, MSX):	PABLO ARIZA
GRAFICOS (ST, AMIGA):	RAUL LOPEZ JAVIER CUBEDO PABLO ARIZA SNATCHO
GRAFICOS (CBM):	GINA DAVIU CARMEN SANCHEZ RUBÉN RUBIO
MUSICA:	JOSÉ A. MARTIN
SOUND FX:	PABLO ARIZA JOSÉ A. MARTIN
DISEÑO:	PABLO ARIZA
INSTRUCCIONES:	MC WIRIL
PRODUCIDO POR:	VICTOR RUIZ

VERSIONES 16 BITS

AMC en 16 Bits no es una mera conversión de las versiones 8 Bits: va más allá. De hecho el desarrollo está inspirado en la estructura de una auténtica COIN-OP.

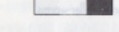


INTRODUZIONE

Il tuo viso rimane impassibile ed i tuoi occhi sono chiusi. Le tue caratteristiche vitali sembra che non si siano alterate. Il Computer controlla il tuo stato fisico ed ordina di aprire la camera d´ibernazione. I condotti d´aria cominciano ad emanare un gas timidamente caldo e fa si che tu cominci a reagire.

Ti trovi nel pianeta Dendar dove sei stato inviato dalla BCAMC (Base Centrale dell´Astro Marine Corps) situata nella confederazione SOKK, a circa tre milioni di anni luce.

Dendar è il primo objettivo dei temibili DEATHBRINGERS, delinquenti di tutte le razze che si sono uniti con un unico obiettivo: conquistare la galassia. Per impedirlo la BCAMC non ha dubitato ad inviare il sou miglior uomo che in questo momento si recupera dal suo stato de´ibernazione...



FX DOPPIA CARICA

L´AMC consta di FX DOPPIA CARICA, essendo imprescindibile terminare la prima per ottenere il codice d´accesso alla seconda.

PRIMA CARICA

La tua missione è quella di impadronirti della nave dei DEATHBRINGERS. Non sarà però per niente facile giacchè usciranno alla tua ricerca a centinaia, sapendo che tu sei la loro unica minaccia. Dai luoghi elevati, una nave ASTRO MARINE senza equipaggio vigila i tuoi movimenti e ti lancia periodicamente contenitori con aiuti che ti saranno molto utili, anche se non sempre, dato che a volte i DEATHBRINGERS ne cambiano il contenuto dandoti cosi una sgradevole sorpresa. Il tuo tempo per la missione è limitato.

NEMICI

Nelle otto zone incotrerai i seguenti nemici:

- **Truppa d´assalto:** umanoidi armati non troppo pericolosi.
- **Killer-worms:** piccoli vermi molto viscidi e difficili da colpire. Per annichilirli salta e spara verso il basso.
- **Robots KL-234:** escono dai contenitori e si dirigono verso di te.
- **Mine AT-140:** Procura schivarle o agisci come puoi, però non sparare mai contro di esse o te ne pentirai. Escono fuori dai contenitori.
- **Aves X.I.A.R.O.S.:** Finchè non ti scoprono non si dirigono verso di te, però, quando riescono a individuarti, c´e solamente una cosa che puoi fare: spara, spara!!
- **Il grande LASAARC:** Mostro ripugnante che sta in agguato nascosto in una buca. Lancia granate contro di lui finchè non senti il suo assordante grido di morte.
- **Viscous Beings:** Strisciano bavosi sul terreno. Chinati per ucciderli.
- **Piante Carnivore:** Saprai dove stanno solamente quando riposi sul loro stomaco. A questo punto salta per evitarle.
- **Trowing Tromps:** Escono fuori dal terreno e ti lanciano proiettili.



- **A-34 Walkers:** Robots giganti che camminano su due zampe idrauliche. Per distruggerli spara contro di loro prima alla testa e poi al corpo.
- **Soldati alleati:** non sono tuoi nemici così che non sparare o sarai penalizzato. Forse non sono molto coraggiosi però non per questo devi ammazzarli, sebbene devi stare attento: alcuni si trasformano in orribili mostri che tentano di strampparti la testa.
- **El Krauer:** E´ il capo, è alto piú di 4 metri e può schiacciarti in qualunque momento. E´ il tuo ultimo nemico della prima fase.

AIUTI

- **Vita extra.**
- **Energia:** Rinnova la tua energia e utilizzala al massimo.
- **Scudi di positroni:** Ti proporzionano immunità temporanea.
- **Photolaser a triple azione:** Divide il tuo sparo in 3: in alto, sotto e al centro. Molto utile per farla finita con gli Killer-worms.
- **S.E.T. (Scarica a effetto totale):** Stermina tutto quello che trova sul suo cammino.
- **Granate:** Inizi con 5 granate e ne ottieni 5 in più per ogni contenitore che le contenga.

SECONDA CARICA

Con la nave dei DEATHBRINGERS hai potuto giungere al loro pianeta.
Il tuo objettivo è quello di distruggerli per sempre. Nuovamnte il tuo tempo è limitato per portare a termine la missione.

NEMICI

- **Viscous Things:** Rettili bavosi che ti asimileranno se lasci che si avvicinino troppo. Cerca di saltarli prima che questo succeda.
- **Satelliti Rec-1:** Satelliti nemici di riconoscimento automatico. Il loro movimento oscillante rende difficile la loro sterminazione.
- **Ballthrowers:** Emergono dalla terra o lanciano una potente sfera di fuoco che tu dovrai schivare saltando o chinandoti.
- **Mad Dragons:** Giganteschi e con terrebili fauci.
- **Yurk-Snakes:** Appaiono con una rapidità diabolica e solamente con una abile movimento da parte tua eviterai di vederli dall´interno del loro corpo.
- **Mega-chaser:** Gigantesco robot che dovrai colpire nella testa e nelle gambe. Una volta distrutto, ti introdurrai nella base nemica.
- **Barriere Laser:** Sono insuperabili, a meno che tu localizzi e distrugga il sensore corrispondente a ciascuna di esse.
- **Cannoni di Protoni:** Escono fuori dal tetto e ti sparano ininterrottamente.
- **Batteletowers SX-112:** Appaiono nel terreno e sparano a 3 altezze diverse.
- **Deslizors:** Simili ai Rec-1, sebbene con un movimento più semplice.
- **Absorbers:** Si trovano sul tetto. Per distruggerli lascia che comincino ad assorbirlo e lancia poi contro di loro rapidamente una granata.
- **Highguns:** Cannoni mobili che si trovano sul tetto e sparano in due direzioni.
- **Tenta-Hurs:** Escono fuori dai contenitori e ti inghiottono se ti trovi sufficientemente vicino a loro.
- **The Great Alien King:** E´ il re dei DEATHBRINGERS. Smisurato pseudo-robot che lancia fuoco dalla bocca e spara ininterrottamente. Fai saltare le sue due teste e avrai sterminato la grande minaccia della galassia.

AIUTI

- **Vite.**
- **Energia-Granate.**
- **Tempo extra.**
- **Spari gemelli:** Vanno in due direzioni e radi al suolo tutto quello che vedi.
- **Sparo verticale:** Come i precedenti però verso l'alto.
- **Lanciafiamme:** Sostituisce il tuo sparo abituale.
- **Sparo normale:** Per recuperarlo se avevi il lanciafiamme.

CONSIGLI DI Mc Wiril

- Nella prima fase, quando un soldato alleato si converte in mostro, l'unica forma farla finita con lui è colpirlo nell'occhio.
- Fare attenzione con l'immunità temporanea: non serve a nulla con le piante carnivore, con il gran LASAARC nè con il KRAUER.
- Attenzione alle piattaforme elevatrici: Alcune si distruggono entrando in contatto con te.
- Nella seconda fase, la forma migliore per terminare con gli Yurk-Snakes è lanciare loro una granata.
- Per uccidere il Great Alien King aspetta chinato finchè apra la bocca. Salta per schivare il getto di fuoco e sparagli granate finchè la sua testa salti.
- Cerca di non sprecare le granate. In alcuni momenti sono vitali.

CONTROLI

Tasti ridefinibili e joystick compatibile, con possibilità di definire i tasti di GRANATA, PAUSA E TOGLIERE.

AZIONE	PULSAZIONE
• SPARARE	FUOCO
• AVANZARE	SINISTRA O DESTRA
• AVANZARE SPARANDO	SINISTRA O DESTRA CON FUOCO
• AVANZARE SPARANDO VERSO L'ALTO	SINISTRA O DESTRA CON FUOCO VERSO L'ALTO
• SPARARE VERSO L'ALTO	FUOCO E POI SOPRA
• SALTARE	SOPRA
• SALTARE IN AVANTI	SINISTRA O DESTRA E SOPRA.
• SALTARE E SPARARE VERSO L'ALTO	SOPRA E POI FUOCO
• SALTARE E SPARARE IN AVANTI	SINISTRA O DESTRA E IN ALTO E POI FUOCO (LASCIANDO SOPRA)
• SALTARE E SPARARE DIAGONALMENTE IN ALTO	SINISTRA O DESTRA E IN ALTO E IN ALTO E POI FUOCO
• SALTARE E SPARARE DIAGONALMENTE VERSO IL BASSO	SINISTRA O DESTRA E POI FUOCO E SOTTO (LASCIANDO SOPRA)
• CHINARSI	SOTTO
• CHINARSI E SPARARE	SOTTO E FUOCO

FX BIPLANE SCROLL

L'Astro Marine Corps incorpora un sistema di scroll con due piani di profondità per conferire maggior realismo e bellezza ai grafici, senza perdere velocità.

FX AZIONE MULTICOLOR

Tutte le versioni sono realizzate a colori senza mescolanze di nessun tipo.

FX N.A.G

Troverai Nemici Autenticamente Giganti che possono occupare tutto lo schermo.

GRUPPO DI DISEGNO

PROGRAMMA (SPE, AMS, MSX, ST AMIGA):	**PABLO ARIZA**
PROGRAMMA (CBM):	**FERNANDO JIMÉNEZ**
GRAFICI (SPE,AMS,MSX):	**PABLO ARIZA**
GRAFICI (ST, AMIGA):	**RAUL LOPEZ** **JAVIER CUBEDO** **PABLO ARIZA** **SNATCHO**
GRAFICI (CBM):	**GINA DAVIU** **CARMEN SANCHEZ** **RUBEN RUBIO**
MUSICA:	**JOSÉ A. MARTIN**
SOUND FX:	**PABLO ARIZA** **JOSÉ A. MARTIN**
DISEGNO:	**PABLO ARIZA**
ISTRUZIONI:	**MC WIRIL**
PRODOTTO DA:	**VICTOR RUIZ**

SPECIALE 16 BITS

AMC 16 bits non é una semplice conversione di una macchina a 8 bits. Va molto piú in là. In effetti é inspirato alla struttura di un'autentica COIN-OP.

Sii tu stesso a scoprire la varietá di nemici e scenari. Avanza implacabile verso il tuo obiettivo. non fermarti! AMC 16 bits non tralascerá di stupirti.